

ANALISA VISUAL DARI ELEMEN PERMAINAN KARTU 'THE ART OF BATIK'

Brian Alvin Hananto¹, Jennifer Audiah²

^{1,2}Universitas Pelita Harapan

e-mail : brian.hananto@uph.edu¹ , jennifer.audiaa@gmail.com²

| | | |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Received : April, 2019 | Accepted : April, 2019 | Published : April, 2019 |
|------------------------|------------------------|-------------------------|

Abstract

Card games have become a common object that is used not only for playing but also to inform and teach several things through its gameplay. 'The Art of Batik' was a card game designed by Adhit WP, illustrated by M. Bahroen and published by Hompimpa! Games. The card game wanted to teach its players about a simplified process and steps of producing Batik with its gameplay. Unfortunately, the game is considered hard to understand and it fails to inform the intended messages to its players. The author tries to study more about the issue and the game's element and rules, the author also examines the visuals and interface of the game. The author concludes that the main issue is found on the visual of 'The Art of Batik' card game. The cards have poor information arrangement and hierarchy, which can be properly addressed by reconsidering the layout of the pieces of information. From this conclusion, the author suggests that a redesign of 'The Art of Batik' can be executed based on the author's findings so that the game can be more effectively played and easier to understand.

Keywords: Card Games, Visual Hierarchy, Batik

Abstrak

Permainan kartu telah menjadi obyek populer yang digunakan bukan hanya untuk bermain tapi juga untuk menginformasikan dan mengajarkan hal-hal tertentu melalui permainan tersebut. 'The Art of Batik' karya Adhit WP dan diilustrasi oleh M. Bahroen adalah sebuah permainan kartu yang diterbitkan oleh Hompimpa! Games. Permainan kartu tersebut ingin mengajarkan kepada para pemain mengenai tahapan-tahapan dari membuat batik secara sederhana. Namun permainan tersebut dinilai sulit untuk dimainkan dan tidak dapat menyampaikan materi-materi yang ingin diajarkan dari permainan tersebut. Penulis mencoba menelaah lebih lanjut isu tersebut dan melihat lebih komponen-komponen permainan tersebut, dan mencoba menganalisa visual dari komponen-komponen permainan tersebut. Penulis menyimpulkan permasalahan mendasar yang ditemukan dalam visual 'The Art of Batik' terletak pada pengelompokkan dan hirarki informasi, yang berhubungan dengan tata letak dari komponen-komponen tersebut. Penulis melihat dengan kesimpulan tersebut, sebuah perancangan ulang dari visual 'The Art of Batik' dapat dilakukan untuk membuat permainan tersebut lebih efektif dan mudah dimengerti.

Kata Kunci: Permainan Kartu, Hirarki Visual, Batik

1. PENDAHULUAN

Bermain adalah sebuah kegiatan yang pasti dilakukan oleh setiap orang dalam satu titik dalam hidupnya. Frekuensi bermain seseorang mungkin berbeda dibandingkan orang lain; ada orang yang suka sekali bermain, ada juga orang

yang bermain sesekali jika sedang ingin bermain, tapi ada juga orang yang 'tidak suka bermain'. Walaupun ada orang yang mengatakan ia tidak suka bermain, namun ketika orang tersebut masih kecil, pasti orang tersebut pernah melakukan aktivitas yang

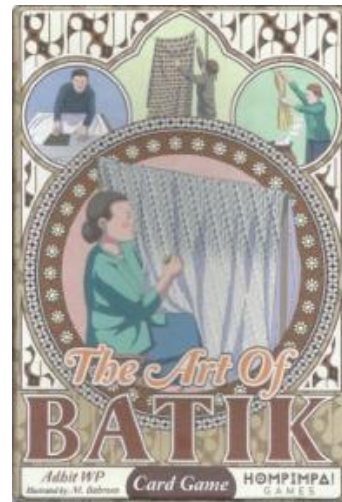
disebut sebagai bermain ini. Bermain sendiri dapat dilakukan secara mandiri, tanpa adanya alat atau benda tertentu untuk bermain, namun ada juga kegiatan bermain yang melibatkan obyek-obyek tertentu. Banyaknya dan beragamnya kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai bermain ini yang menunjukkan bahwa kegiatan tersebut adalah kegiatan yang tidak mungkin terelakan. Bermain sendiri juga memiliki dampak atau konsekuensi yang positif bagi pelakunya. Ketika seseorang bermain, orang tersebut juga secara tidak langsung membuka diri terhadap pengalaman-pengalaman baru; dimana pengalaman tersebut dapat memberikan wawasan-wawasan baru, dan juga melatih serta kreativitas dari pemain tersebut[1].

Setiap manusia, khususnya anak-anak, dapat mempelajari hal-hal baru dengan adanya repetisi dan juga latihan [2]. Ketika bermain, seseorang dapat melakukan sesuatu yang ia sukai secara berulang-ulang dan juga dengan tingkat konsentrasi yang baik dan tinggi dibandingkan dengan kegiatan yang tidak ia sukai. Hal ini yang membuat kegiatan bermain dilihat sebagai suatu metode atau pendekatan yang dapat membuat orang-orang mempelajari hal-hal baru dengan efektif. Hal ini seturut dengan apa yang dipaparkan oleh Petrus Sokibi dan I Ketut Widhi Adnyana dalam perancangan dan tulisannya, dimana sebuah permainan adalah salah satu media pembelajaran yang harusnya menarik dan menyenangkan [3].

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, dalam bermain salah satu instrumen yang dapat membantu memfasilitasi kegiatan bermain itu adalah sebuah mainan. Dewasa ini, terdapat banyak sekali mainan-mainan edukatif, dimana hal ini tentu dapat membantu anak-anak ataupun orang dewasa untuk beraktivitas dan mempelajari hal-hal baru. Namun tidak sedikit juga mainan-mainan edukatif tersebut terlihat tidak menarik dan tidak menginspirasi orang untuk memainkannya [4]. Hal ini membuat permainan tersebut, dengan segala intensi baiknya, tidak dapat menjalankan fungsinya.

Permainan kartu 'The Art of Batik' adalah sebuah permainan kartu dari Indonesia, yang permainannya dirancang oleh Adhit WP, dan gambar-gambar yang terdapat pada permainan tersebut diilustrasikan oleh MH. Bahroen. Permainan 'The Art of Batik' sendiri diterbitkan

oleh Hompimpa! Games, sebuah penerbit *board game* dan *card game*, yang fokus mengangkat konten-konten Indonesia dan nilai-nilai positif yang ada di Indonesia [5]. Selain permainan 'The Art of Batik', Hompimpa! Games juga mengeluarkan permainan lain seperti 'Senggal Senggol Gang Damai', 'Orang Rimba, The Forest Keeper', dan 'Acaraki, The Java Herbalist'.



Gambar 1. Kemasan Depan 'The Art of Batik'
[Sumber: Hompimpa! Games, 2019]

"The Art of Batik" sendiri mengajak para pemain untuk berperan menjadi Mbok Mase, seseorang yang bertanggung jawab dalam pembuatan batik di Kampung Batik Laweyan. Para pemain harus mengelola material yang diperlukan untuk membuat sebuah batik, menentukan pebatik mana yang diperlukan, dan juga menentukan kapan harus membuat atau belanja [6]. Sekilas, 'The Art of Batik' terdengar sebagai sebuah permainan yang menarik dan sederhana, namun setelah melakukan uji coba bermain dengan beberapa pemain, ternyata permainan ini sulit untuk dimengerti dan juga dimainkan bagi orang-orang yang belum pernah memainkannya.



Gambar 2. Permainan 'The Art of Batik'
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Matt Pavlovich mengungkapkan terdapat sebuah aspek dalam mendesain permainan yang disebut sebagai 'teachability', seberapa mudah atau sulit mengajarkan sebuah permainan kepada orang lain. Ia menjelaskan lebih lanjut bahwa salah satu hal yang menyebabkan sebuah permainan sulit untuk dipelajari adalah permainan itu terlihat kompleks. Sebuah contoh permainan, 'Race for the Galaxy' dikatakannya terlihat kompleks karena memiliki banyak simbol-simbol yang sulit untuk dimengerti. Hal ini membuat para pemain merasa malas untuk mempelajari hal tersebut karena para pemain berasumsi bahwa permainan itu sangatlah sulit [7].

Literatur dari Pavlovich ini kemudian mendorong penulis untuk melihat permainan 'The Art of Batik' dengan kacamata desain grafis. Desain grafis sendiri memiliki peran untuk menginformasikan dan juga mempersuasi kepada para audiens [8]. Dengan demikian, penulis merasa dengan melihat grafis dari 'The Art of Batik', penulis dapat menilai apakah permainan tersebut memiliki 'masalah-masalah' dalam aspek desain grafis. Salah satu aspek yang akan ditelaah secara lebih detail adalah hirarki visual.

Hirarki visual adalah prinsip yang membahas bagaimana semua elemen grafis perlu dikelompokkan berdasarkan emphasis. Emphasis sendiri adalah pengurutan dari elemen visual berdasarkan kepentingan dari setiap elemen tersebut. Elemen mana yang perlu terlihat lebih

pertama, elemen mana yang perlu terlihat kemudian, dan elemen mana yang perlu dilihat terakhir [9]. Dengan demikian, seorang desainer dapat membantu menentukan informasi apa yang penting, dan perlu terlihat dominan dibandingkan informasi-informasi lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Dalam analisa karya 'The Art of Batik' ini, tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Penelitian Penulis
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Studi literatur digunakan untuk mencari beberapa pegangan dan juga landasan teori terhadap apa yang diteliti.

Uji coba permainan dilakukan dalam lima sesi, dengan detail sesi sebagai berikut:

1. Sesi pertama dilakukan pada 11 September 2018, dengan pemain Lisa (20), Lidya (21), William (18) dan Ling-Ling (16).
2. Sesi kedua dilakukan pada 16 September 2018, dengan pemain Vina (20), Vani (20), Bryan (24) dan Lidya (26).
3. Sesi ketiga dilakukan pada 17 September 2018, dengan pemain Marleena (22), Stephanie (23), Novie (20) dan Fanny (24).
4. Sesi keempat dilakukan pada 21 September 2018, dengan pemain Nia (14), Chelsea (16), Beatrice (17) dan Stevie (20).
5. Sesi kelima dilakukan pada 22 September 2018, dengan Miesyel (13), Stephanie (22), Owen (16) dan Jennifer (17).

Uji coba permainan dibagi dalam beberapa sesi mengingat maksimal pemain dalam permainan tersebut adalah empat orang, dan penulis

sendiri tidak turut bermain bersama para responden karena penulis berperan sebagai pihak yang mengobservasi para responden. Para responden yang dipilih adalah orang-orang yang tergolong 'suka' bermain, namun belum pernah memainkan 'The Art of Batik' sebelumnya. Pemilihan tingkat kemampuan ini didasari pertimbangan bahwa responden yang terbiasa atau suka bermain akan memiliki 'naluri' bermain atau mencoba bermain dibandingkan orang-orang yang 'biasa' atau 'tidak suka' bermain.

Dalam observasi tersebut, hal-hal yang diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Respon atau reaksi para pemain ketika melihat isi papan permainan, hal tersebut digunakan untuk mendeteksi antusiasme dan ketertarikan setelah melihat elemen-elemen yang ada dalam permainan tersebut. Reaksi para pemain juga umumnya diiringi oleh komentar-komentar verbal terhadap opini mereka terhadap permainan tersebut.
2. Apakah para pemain dapat memahami buku panduan dan juga membedakan elemen-elemen permainan seturut arahan buku panduan. Hal ini dapat mengindikasikan dua hal:
 - a. Buku panduan kurang jelas atau dirancang dengan kurang informatif.
 - b. Elemen permainan yang ada tidak jelas atau kurang bisa dikenali atau dibedakan.
3. Apakah para pemain dapat memahami cara bermain dan alur permainan dengan melihat informasi-informasi yang ada dalam kartu dan papan permainan.

Observasi yang dilakukan memiliki tujuan awal untuk melihat apabila permainan 'The Art of Batik' adalah sebuah permainan yang memiliki problem desain. Hal itu dilakukan guna menentukan apakah permainan 'The Art of Batik' dapat dijadikan obyek dari penelitian. Observasi yang dilakukan juga fokus kedalam interaksi dan sejauh apakah permainan tersebut bagi para pemain yang baru pertama kali memainkannya. Dalam observasi ini tidak diperhatikan atau tidak dipertimbangkan komentar ataupun penilaian para responden terhadap *visual style* atau gaya gambar dari 'The Art of Batik' karena fokus penelitian adalah melihat apakah penataan informasi dalam elemen-elemen permainan tersebut

jelas atau tidak, bukan preferensi para responden.

Analisa elemen permainan dilakukan dengan membahas elemen-elemen permainan paling mendasar, yaitu kartu, papan permainan dan papan penilaian. Elemen-elemen permainan itu kemudian dilihat informasi-informasi yang dimuat dalam elemen tersebut, dan dilihat bagaimana informasi tersebut dikelompokkan dan disajikan. Pada akhir penelitian ini, maka dibuat kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang ada, dan juga rekomendasi terhadap perancangan-perancangan yang mungkin dilakukan nantinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan dalam lima sesi ini memiliki hasil yang cukup seragam dengan beberapa temuan atau catatan yang berbeda pada setiap sesinya.

Pada sesi pertama, para pemain merasa bahwa permainan 'The Art of Batik' terlihat kompleks dengan adanya beragam elemen permainan, seperti terdapat beberapa jenis papan dan beberapa jenis kartu yang berbeda. Selama permainan terdapat beberapa kendala dalam differensiasi kartu mana yang diperlukan untuk melakukan langkah tertentu.

Sesi kedua secara umum memiliki reaksi serupa dengan sesi pertama, dimana permainan ini dirasa kompleks. Sesi kedua membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami permainan tersebut. Permainan pada sesi ini tidak diselesaikan karena para pemain merasa permainan tersebut membingungkan.

Sesi ketiga juga memiliki reaksi serupa dengan sesi sebelum-sebelumnya, namun diidentifikasi kesulitan untuk memahami informasi atau ikon-ikon yang ada pada kartu 'Market'.



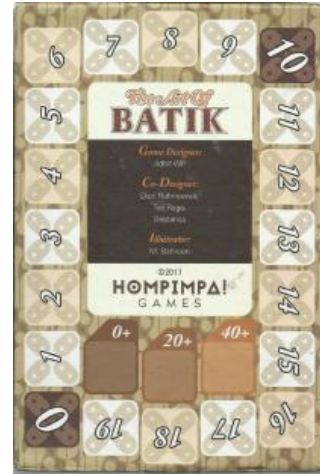
Gambar 4. Dokumentasi Observasi pada Sesi Ketiga
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Sesi keempat dan sesi kelima memiliki reaksi serupa dengan sesi lainnya, namun para pemain pada sesi ini akhirnya dapat memahami aturan dan alur permainan dengan baik hingga akhirnya menilai bahwa ketika permainan ini sudah dipahami, sesungguhnya 'The Art of Batik' tidaklah sulit dan ternyata cukup menarik untuk dimainkan.

Kesimpulan yang didapat dari observasi ini akhirnya memperkecil fokus pembahasan dari penelitian ini, dimana penulis memfokuskan diri untuk membahas mengenai papan 'Batik Training', papan 'Proses Batik', kartu 'Market' dan kartu 'Desainer'. Penulis juga menaruh fokus lebih kepada ikon-ikon pada kartu 'Market' yang banyak membuat para pemain bingung selama sesi permainan.

3.2 Deskripsi Data Visual

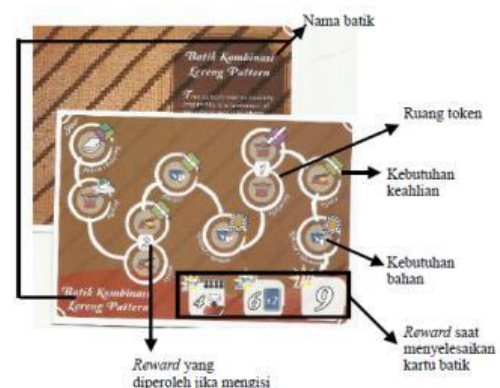
Terdapat tiga elemen permainan yang cukup mendasar dalam permainan 'The Art of Batik' untuk tingkat 'basic' (tingkat 'advance' menggunakan komponen permainan lainnya yang tidak dibahas dalam penelitian ini). Ketiga elemen tersebut adalah elemen papan pencatat nilai yang merupakan sisi belakang dari kemasan 'The Art of Batik', kartu permainan dan juga papan permainan.



Gambar 5. Kemasan Belakang 'The Art of Batik' yang juga Merupakan Papan Pencatat Nilai
[Sumber: Hompimpa! Games, 2019]



Gambar 6. Papan 'Batik Training' dengan Informasi-
Informasi yang ada Dalam Papan Tersebut.
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 7. Papan 'Proses Batik' dengan Informasi-
Informasi yang ada Dalam Papan Tersebut.
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 8. Kartu 'Market' dengan Informasi-Informasi yang ada Dalam Kartu Tersebut
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 9. Kartu 'Designer' dengan Informasi-Informasi yang ada Dalam Kartu Tersebut
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]



Gambar 10. Penempatan Kartu dan Papan dan Elemen-elemen lainnya dalam 'The Art of Batik' untuk Empat Pemain
[Sumber: Hompimpa! Games, 2019]

| Ikon | Keterangan |
|------|----------------|
| | Kain |
| | Wax |
| | Pewarna |
| | Air & Fixative |

Gambar 11. Daftar Ikon 'Bahan' yang Tertera pada Kartu 'Market' dan Elemen-elemen Lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

| Keahlian | Keterangan | Keahlian | Keterangan |
|----------|----------------|----------|-------------|
| | Keahlian Bebas | | Ngetir |
| | Ngecap | | Nyorek |
| | Nyanting | | Pengeringan |

Gambar 12. Daftar Ikon 'Keahlian' yang Tertera pada Kartu 'Market' dan Kartu 'Designer' Serta Elemen-elemen Lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

| Aksi | Keterangan |
|------|---|
| | Pemain aktif boleh mengambil 2 kartu <i>market</i> dari pasar tertutup atau terbuka |
| | Pemain aktif boleh mengambil 3 kartu <i>market</i> dari pasar tertutup atau terbuka, sedangkan pemain lain boleh mengambil 1 kartu. |
| | Boleh meminta 1 kartu bahan yang spesifik kepada pemain lain, jika tidak ada yang punya maka pemain tidak mendapat apa-apa. |
| | Pemain aktif boleh mengambil 1 kartu yang telah dibuang (tidak termasuk kartu yang barusan dibuang). |
| | Menggantikan 2 kartu bahan kepada pemain yang ditargetkan, dan pemain aktif boleh mengganti token pemain yang di target dengan token milik pemain aktif |
| | Semua pemain yang memiliki 3 kartu atau lebih di tangan, harus membuang 1 kartu |
| | Berikan kartu ini kepada pemain yang ditarget untuk meng-skip gilirannya, dan pemain yang di skip boleh ambil kartu ini untuk meng-skip pemain lain. |
| | Pemain aktif boleh mengerjakan batik lebih dari 1 di kartu proses batik yang sama atau kartu proses batik lain. |

Gambar 13. Daftar Ikon 'Aksi' yang Tertera pada Kartu 'Market' dan Kartu 'Designer' Serta Elemen-elemen Lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

3.3 Pembahasan Analisa Visual

Isu utama yang terlihat sekilas dari elemen-elemen permainan tersebut adalah banyaknya informasi yang terkandung di setiap elemen. Beberapa cara penyajian informasi juga dilakukan dengan tidak efektif (seperti penggambaran ikon yang kompleks, penempatan informasi yang berhubungan namun tersebar), tidak konsisten (cara menempatkan informasi pada satu elemen dengan elemen lain dapat berbeda) dan juga tidak teratur (secara visual terlihat tidak terorganisir).

Pada papan pencatat nilai, seluruh bidang dipenuhi oleh area-area indikator nilai, mulai dari 0 sampai 19 yang mengelilingi bidang, lalu ada area untuk indikator 0+, 20+ dan 40+. Hal tersebut memperumit permainan karena dua hal: papan tersebut terlalu kecil untuk memberikan indikator untuk empat pemain, dan penilaian dengan kalkulasi 0+, 20+ dan 40+ seolah membuat perhitungan poin terlihat kompleks (seperti situasi pada 'Race for the Galaxy').

Penyajian informasi yang kompleks dan padat juga ditemukan pada papan 'Batik Training', dimana seluruh bidang tersebut memuat dua kelompok, yakni bagian panduan dan juga bagian permainan. Bagian permainan sendiri memuat informasi-informasi seperti alur token yang digunakan untuk bermain, dan juga bagian-bagian yang sifatnya sebagai indikator. Penulis merasa dengan menggabungkan informasi-informasi tersebut dalam satu bidang, hal tersebut membuat papan 'Batik Training' menjadi sebuah papan yang penuh akan informasi.



Gambar 14. Detil Papan 'Batik Training'
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Pada elemen-elemen permainan 'The Art of Batik', terdapat tiga kelompok ikon dengan fungsi yang berbeda-beda seperti terlihat pada Gambar 10 sampai 13. Setiap kelompok ikon tersebut memiliki fungsi yang berbeda, ada

yang menunjukkan 'bahan', 'keahlian' dan juga 'aksi'. Ketiga kelompok ikon tersebut divisualisasikan dengan cara yang berbeda, dimana ikon 'bahan' direpresentasikan dengan ikonik, sedangkan 'keahlian' menggunakan penggambaran *line art* tanpa warna namun dengan bentuk berwarna sebagai dasar dari ikon tersebut, dan 'aksi' menggunakan pendekatan ilustratif dan instruktif. Kepentingan untuk membedakan karakter visual dari ketiga kelompok ikon tersebut merupakan keputusan desain yang baik; hanya saja eksekusi visual dari ikon-ikon tersebut memiliki permasalahan yang berbeda-beda. Ikon-ikon 'bahan' terlihat cukup jelas dalam beberapa ikon (seperti ikon kain, wax & air dan *fixatives*) tapi ada ikon yang kurang terlihat jelas (ikon pewarna). Untuk ikon-ikon 'keahlian', terdapat ikon-ikon yang sekilas terlihat anomali, seperti ikon keahlian bebas dan ikon pengeringan. Untuk ikon 'aksi' banyak ikon yang terlihat kompleks dan membingungkan; hal tersebut dikarenakan ikon-ikon tersebut memang merepresentasikan sebuah aksi yang kompleks.

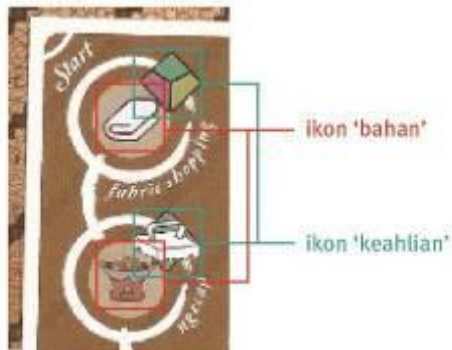
Cara penyajian informasi dalam beberapa elemen juga terlihat tidak konsisten, sebagai contoh pada elemen kartu 'market' dan juga kartu 'desainer', cara menampilkan ikon-ikon terlihat berbeda. Kartu 'market' menampilkan ikon 'bahan' dan 'keahlian' dengan *framing* bentuk dengan latar putih, sedangkan ikon 'aksi' tidak memiliki *framing*. Hal tersebut berbeda dengan bagaimana kartu 'desainer' yang menggambarkan ikon-ikonnya tanpa *framing* sama sekali, sehingga sekilas terjadi kebingungan mengenai apakah ikon-ikon antara elemen-elemen tersebut berkorelasi.



Gambar 15. Inkonsistensi Penempatan dan Perlakuan Ikon-ikon pada Kartu 'market' dan Kartu 'desainer'
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Dalam papan 'proses batik' seringkali terdapat beberapa kerancuan ketika melihat ikon-ikon

yang 'bahan' dan 'keahlian', khususnya ikon 'bahan' kain terlihat serupa dengan ikon 'keahlian'. Ikon 'bahan' kain juga menggunakan warna putih dan *stroke* hitam, serupa dengan ikon-ikon 'keahlian' dan berbeda dengan ikon-ikon 'bahan' yang justru harusnya terlihat sintaktik.



Gambar 16. Ikon 'bahan' dan Ikon 'keahlian' pada Papan 'proses batik' yang Terlihat Rancu
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Pada papan 'proses batik' sendiri, terdapat area untuk meletakkan token yang tersusun kurang teratur. Kurang teratur yang dimaksud adalah ketika penyusunan informasi yang tidak sejajar atau membentuk kurva yang baik. Hal ini berkenaan dengan prinsip *gestalt good continuation*, dimana prinsip tersebut ketika informasi disusun dalam kurva dengan kelengkungan yang baik atau membentuk garis lurus, informasi-informasi tersebut akan dipersepsikan sebagai sebuah kelompok, dan diinterpretasikan sebagai informasi-informasi yang berelasi [10].



Gambar 17. Alur dalam Papan 'proses batik' yang Terlihat Kompleks dan Tidak Teratur
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Contoh kondisi hirarki visual yang tidak teratur juga ditemukan pada kartu 'market', dimana seperti yang telah dibahas sebelumnya, memiliki tiga kelompok ikon yang berbeda-beda. Ketiga ikon yang muncul ('bahan',

'keahlian' dan juga 'aksi') memiliki kegunaan yang berbeda dan dilihat dalam periode yang berbeda walaupun berdekatan. Pemain harus melihat ikon 'bahan' dan mencocokkannya kepada area di papan 'proses batik' atau papan 'batik training'. Setelah itu pemain harus mencocokkan ikon 'keahlian' pada kartu 'market' dengan area di papan 'proses batik' atau papan 'batik training'. Setelah itu ketika pemain menggunakan kartu 'market'-nya, ikon 'aksi' dapat diaktivasi. Hal ini menunjukkan ada urutan untuk melihat ikon-ikon tersebut, yakni: ikon 'bahan' lalu ikon 'keahlian' dan terakhir ikon 'aksi', atau ikon 'bahan' dan ikon 'keahlian' dapat diposisikan setara karena keduanya dilihat dan perlu dicocokkan, sedangkan ikon 'aksi' tetap dalam hirarki visual para ikon yang terakhir.



Gambar 18. Hirarki Visual Ikon pada Kartu 'market'
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019]

Desain kartu 'market' sudah mencoba mengindikasikan adanya pembagian hirarki visual dengan adanya penyusunan ikon dari kiri atas, lalu kiri bawah dan terakhir di kanan bawah. Namun selain penempatan posisi tersebut, ada hal lain yang dapat diperhatikan untuk lebih menekankan pembagian hirarki tersebut, seperti dari ukuran para ikon. Selain itu desain dari ikonnya sendiri juga dapat dibuat lebih menunjukkan adanya tingkat hirarki, seperti ikon 'bahan' memiliki emfasis lebih dibandingkan ikon lainnya.

Pada akhirnya, terlepas dari gaya ilustrasi, desain dari permainan 'The Art of Batik' memiliki banyak isu seputar bagaimana informasi ditunjukkan dan dikelompokkan. Hal itu berdampak dari bagaimana permainan itu terlihat mudah atau tidak dan juga dimainkan dengan mudah ataupun tidak. Permainan 'The Art of Batik' ini memiliki banyak elemen

permainan yang tiap-tiap elemennya memiliki banyak sekali informasi yang bisa diolah lebih baik lagi.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Membahas secara umum mengenai permainan 'The Art of Batik', terdapat elemen yang memiliki fungsi ganda, seperti kartu 'market'; yang digunakan sebagai elemen yang mengindikasikan tiga hal: aset 'bahan', aset 'keahlian' dan juga kartu aksi. Hal tersebut sepintas membuat kartu 'market' sebagai kartu yang fungsinya membingungkan. Selain itu, ada juga elemen-elemen yang terlihat mirip, namun ternyata fungsinya berbeda, seperti kartu 'market' dan kartu 'desainer'. Selain itu, terdapat juga kartu 'drying card' yang juga merupakan mekanik permainan yang menggunakan kartu khusus namun terlihat serupa dengan kartu-kartu lainnya.

Selain dari desain dari elemen-elemen yang kurang efektif, terdapat juga isu visual dari tiap-tiap elemen tersebut, mulai dari hirarki visual, komposisi desain dan juga jumlah informasi yang 'dipaksakan' dalam satu elemen permainan. Hal tersebut membuat elemen permainan terasa kompleks dan akhirnya tidak komunikatif.

Terlepas dari koridor desain komunikasi visual dan juga desain grafis, penulis dan para responden merasa permainan 'The Art of Batik' memiliki cara bermain yang tidak sederhana, dan hal tersebut dibuat lebih kompleks dengan penggunaan istilah-istilah yang membingungkan serta visual yang tidak efektif.

4.2 Saran

Pengembangan visual desain atau perancangan ulang visual dari 'The Art of Batik' perlu mempertimbangkan hal-hal seputar visual untuk lebih memudahkan permainan tersebut:

1. Penulis menyarankan menambah elemen-elemen bermain baru, seperti token-token baru ataupun kartu-kartu baru yang terlihat berbeda dari elemen-elemen yang ada sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir informasi padat dalam sebuah elemen yang akhirnya merumitkan pemahaman pemain.
2. Elemen-elemen lama juga dapat dibuat lebih terlihat perbedaannya, supaya tidak

dianggap sebagai elemen yang serupa, seperti penggunaan warna latar yang terlihat berbeda, ataupun ukuran yang terlihat jelas bedanya.

3. Penulis juga menyarankan penggunaan pendekatan visual yang lebih sederhana dalam visual ikon, dan perlu ada pendekatan visual yang jelas dan berbeda antara tiap-tiap kelompok ikon.
4. Dengan memetakan informasi visual dari tiap-tiap elemen dalam sebuah *grid* yang konsisten dapat membuat perancangan tersebut lebih teratur daripada visual 'The Art of Batik' sekarang.
5. Papan pencatat nilai juga dapat dipertimbangkan kembali bagaimana bentuk dan mekanisme pencatatan nilainya. Penulis menyarankan untuk membagi dua kelompok informasi, seperti pada puluhan dan juga satuan untuk menyederhanakan dan memperjelas mekanisme kalkulasi yang ada sebelumnya.
6. Desain kemasan dapat dipertimbangkan kembali mengingat permainan 'The Art of Batik' memiliki banyak sekali elemen. Ukuran kemasan yang lebih mengakomodir pembagian elemen-elemen permainan dapat menjadi pertimbangan awal ketika merancang kemasan dari 'The Art of Batik'. Selain itu penggunaan sekat-sekat sebagai pembatas para elemen juga merupakan sebuah solusi yang dapat dipertimbangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian yang dimuat dalam tulisan ini adalah bagian dari penelitian yang dilakukan penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Harapan atas persetujuan dan pendanaan penelitian penulis dengan nomor penelitian P-002-SoD/I/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Schlichting. *Understanding Kids, Play and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. California: Let's Play Press, 2016, 4.
- [2] M. Schlichting. *Understanding Kids, Play and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. California: Let's Play Press, 2016, 4-5.
- [3] P. Sokibi dan I K.W. Adnyana. "Game Edukasi RPG Seal Breaker Menggunakan

RPG Maker MV Berbasis Android,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 2 No. 1, pp. 68-79. 2018.

- [4] M. Schlichting. *Understanding Kids, Play and Interactive Design: How to Create Games Children Love*. California: Let's Play Press, 2016, 5.
- [5] “Hompimpa! Games.” Internet: <https://www.playday.id/publisher/4/hompimpa-games>, [Mar. 28, 2019].
- [6] “The Art Of Batik.” Internet: <https://www.hompimpagames.id/the-art-of-batik/>, [Mar. 28, 2019].
- [7] M. Pavlovich. “How do we evaluate games? – Teachability.” Internet: <http://www.gamesprecipice.com/teachability/>, 25 Maret, 2014 [Mar. 28, 2019].
- [8] R. Hollis. *Graphic Design – A Concise History*, 2nd ed. London: Thames & Hudson, 2001, 10.
- [9] R. Landa. *Graphic Design Solutions*, 4th ed. Boston: Wadsworth, 2011, 28.
- [10] W. Lidwell, K. Holden dan J. Buttler. *Universal Principles of Design*. Beverly: Rockport, 2010, 116.